



MAGYAR GOLF SZÖVETSÉG

A JÁTÉK TEMPÓJA

2022. ÉVI VERSENYSZABÁLYZAT VSZM4. MELLÉKLETE

A játék tempója (Pace of Play; játék indokolatlan késleltetése; lassú játék, Ready golf)

1. Előírt játékidő:

A Versenybizottság a szakasz hosszától és nehézségétől függően, minden szakaszra előírt játékidőt, továbbá az előírt körhöz megszabott játékidőt állapít meg, mely információt a verseny megkezdése előtt a játékosok számára elérhetővé teszi.

Ajánlott maximális játékidő hármass csoportok esetén, normál időjárási viszonyok között: 4:00 óra

Ajánlott maximális játékidő négyes csoportok esetén, normál időjárási viszonyok között: 4:20 óra

2. A pozícióból kiesett csoport meghatározása:

Egy csoport akkor esett ki a pozíciójából, ha a kör során bármikor átlépi a befejezett szakaszokra előírt játékidőt. A játékidő ellenőrzésénél figyelembe kell venni a csoport tényleges indítási idejét, és az előttük haladó csoport(ok) tényleges játékidő beosztását is (az előző csoporthoz viszonyított lemaradását).

Példa:

Ha egy négyes csoport tervezett indulási ideje 10:30, de az indító (starter) csak 10:45- kor tudja elindítani őket, akkor az ellenőrzés során a 15 perces indulási késését be kell számítani. Tehát a csoportnak például az 5. szakaszt (eredménykártyán szereplő előírt játékidő: 11:45) nem 11:45-ig, hanem 12:00-ig kell befejezniük, ahhoz, hogy ne essenek ki a pozíciójukból. (A labdakereséssel töltött időt a következő szakaszon/szakaszokon be kell hozni, az ilyen tevékenységgel töltött idő nem növeli az előírt körre vonatkozó maximális játékidőt.)

3. Ajánlott magatartás a pozícióból kiesett csoportoknak:

A játék folyamán „Ready golf”-ot kell játszani. Ilyenkor erre fokozottan szükség van, például:

- A játék sorrendjét figyelmen kívül lehet hagyni bizonyos esetekben (kivétel: match play játékforma).
- A soron következő játékos nem áll készen az ütéséhez (gereblyézik / nem ért még oda a labdájához stb.), de egy másik játékos igen.

- Ha a hosszút ütő játékosnak várnia kell az elütőn, addig a rövidebben kezdők üthetnek.
- A saját ütés elvégzése, mielőtt egy másik játékosnak labdakeresésben nyújtana segítséget.
- Rövid putt ütések befejezése, ha van rá lehetőség.

4. Eljárás pozícióból kiesett csoport esetén:

a) Amennyiben a csoport játékidjét döntés szerint mérni kell, úgy a bíró minden játékost egyénileg mér, illetve a csoport minden játékosát tájékoztatja, hogy kiestek a pozíciójukból és méri a játékidjüket.

b) Az egy ütésre rendelkezésre álló idő: 40 másodperc. További 10 másodperc áll rendelkezésére annak a játékosnak a csoportban, aki

- elsőként egy par hármasszakaszon üt;
- elsőként üt közelítő ütést (green-re);
- elsőként chip-el a green-re ill. puttol a green-en.

Az időmérés akkor kezdődik, amikor a játékosnak megfelelő idő állt rendelkezésére, hogy elérje a labdáját, ő következik játékra és zavartalanul üthet. A rendelkezésre álló időkeretbe beletartozik a mérés (távolság mérése vagy becslése), az ütő megválasztása, egyeztetés a caddie-vel, a kesztyű fel- ill. levétele, a célzás és a próbalelendítés(ek) is.

A green-en az időmérés akkor kezdődik, amikor a játékosnak megfelelő idő állt rendelkezésére, hogy felemelje, megtisztítsa és visszahelyezze a labdáját, kijavítsa a labdanyomokat és elmozdítsa a laza természetes anyagokat a putt-vonalán.

A labda mögött és/vagy a lyuk mögött a putt-vonal megszemlélésére, felmérésére fordított idő, valamint becélzása és irányba állítása beleszámít az ütésre fordítható időbe.

c) Amikor a csoport visszakerül a pozíciójába, az időmérést felfüggesztik, és a játékosokat tájékoztatják erről.

(Egyes esetekben a teljes csoport, ill. minden egyes játékos helyett csak egy vagy több játékost is lehet mérni.)

5. Eljárás pozícióból ugyanazon kör során ismételten kiesett csoport esetén:

Amennyiben egy csoport többször is kiesik pozíciójából egy kör során, minden esetben a fenti eljárást kell alkalmazni. A szabálytalan felkészülési idők és a büntetők ugyanazon kör során halmozódnak a kör befejezéséig. A játékos nem kap második büntetőt, ha másodszor is túllépi a felkészülési idejét, mielőtt a korábbi felkészülési idő túllépéséről tájékoztatták volna.

6. Eljárás lassú játékos esetén:

Amennyiben a csoport ugyan nincs kiesve a pozíciójából, de a csoport egyik játékosa játékaival jelentősen lassítja a csoportot, illetve csoport többi tagjának játékát ez zavaróan befolyásolja, úgy a játékos játékaival kapcsolatos elvárás a fenti a.) pontban szerepel, illetve az ott leírt eljárás és büntetések alkalmazandók.

7. Stableford versenyeknél a labdát fel kell venni:

Ha az adott szakaszon már nem szerezhetsz pontot a játékos (kivéve a lejelölést nem igénylő rövid befejező putt-ot).

Amennyiben a játékos mégis befejezi a szakaszt, és ezzel késlelteti a játékot (pl. a csoport pozícióból ki van esve), úgy megsérti a játék tempójára vonatkozó szabályt.

8. Maximált ütésszámmra játszott Stroke Play versenyeknél a labdát fel kell venni:

Ha az adott szakaszon a játékos már elérte a PAR-érték + Maximált ütésszámot (kivéve a lejelölést nem igénylő rövid befejező putt-ot).

Amennyiben a játékos mégis befejezi a szakaszt és ezzel késlelteti a játékot (pl. a csoport pozícióból ki van esve), úgy megsérti a játék tempójára vonatkozó szabályt.

9. A játék indokolatlan késleltetéséért

kapott büntető ütések ahhoz a szakaszhoz kell számítani, amelyen a szabálysértés megkezdődött. Ha az indokolatlan késleltetés két szakasz között történt, akkor a büntetés a következő szakaszra érvényes.

Büntetések a szabály bármely esetben történő megsértéséért:

Match Play

1. eset: hivatalos figyelmeztetés, illetve a bíró felhívja a figyelmet, hogy a következő esetben a játékos büntetést szenved el.
2. eset: szakaszvesztés
3. eset: szakaszvesztés
4. eset: kizárás a versenyből

Stroke Play:

1. eset: hivatalos figyelmeztetés, illetve a bíró felhívja a figyelmet, hogy a következő esetben a játékos büntetést szenved el.
2. eset: 1 ütés büntetés
3. eset: további 2 ütés büntetés
4. eset: kizárás a versenyből

Stableford:

1. eset: hivatalos figyelmeztetés, illetve a bíró felhívja a figyelmet, hogy a következő esetben a játékos büntetést szenved el
2. eset: 1 pont levonás a kör összpontszámából
3. eset: további 2 pont levonás a kör összpontszámából
4. eset: kizárás a versenyből